

PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* DAN MEDIA GAMBAR

Didik Yulianto, Sudarmi, Sugeng Widodo

The purpose of this study was (1) to determine differences in mastery, (2) to determine the use of macromedia flash in learning better than using media images. Design research is a preliminary test final test group non equivalent. The samples in this study were students VIIIB and VIID randomly selected by random sampling technique cluster. Research methods used in this study is the experimental method. Thus, it can be concluded that (1) there is a significant difference from the control of the subject matter of Physical and Social Indonesian region by students who use macromedia flash with students who use media images, (2) the use of macromedia flash in learning better than using media images.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui perbedaan penguasaan materi, (2) untuk mengetahui penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar . Desain penelitian adalah tes awal tes akhir kelompok tak ekuivalen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIIB dan VIID yang dipilih secara acak dengan teknik *cluster random sampling*. Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan dari penguasaan materi oleh siswa yang menggunakan *macromedia flash* dengan siswa yang menggunakan media gambar ; (2) penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar .

Kata kunci : *macromedia flash*, media gambar, penguasaan materi.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dewasa ini dihadapkan kepada masalah-masalah mendasar, yaitu usaha-usaha peningkatan mutu atau kualitas pendidikan itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, maka sekolah sebagai lembaga formal mempunyai tugas dalam memenuhi harapan dan tujuan tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pemikiran dan perencanaan dalam pelaksanaan proses pendidikan terutama dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa. Hasil kegiatan pembelajaran yang diharapkan adalah prestasi belajar yang baik. Namun, problem pendidikan di sekolah yang sering muncul saat ini adalah masih rendahnya prestasi atau hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Prestasi yang baik dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, yang banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada faktor guru saja, tetapi berbagai faktor lainnya juga berpengaruh untuk menghasilkan lulusan atau *out put* proses pengajaran yang bermutu. Faktor tersebut antara lain faktor intern dan ektern. Faktor intern berasal dari individu pribadi, sedangkan faktor ektern berasal dari luar individu, misalkan faktor guru, orang tua dan lingkungan. Namun pada hakikatnya guru tetap merupakan unsur utama yang paling menentukan, sebab guru adalah salah satu unsur utama dalam sistem pendidikan yang sangat mempengaruhi pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari pelaku-pelaku pendidik itu sendiri yang dalam proses pembelajaran melakukan berbagai

pendekatan, cara maupun strategi ke arah peningkatan mutu pendidikan. Pelaku pendidikan itu yakni guru dan siswa, dalam proses pembelajaran tersebut selalu mengharapkan ketercapaian tujuan. Pada pembelajaran geografi misalnya, guru menginginkan agar setiap materi ajar dapat dikuasai oleh siswa, begitu pula sebaliknya, siswa menginginkan agar setiap materi yang diajarkan bisa diserap dan dipahami oleh siswa itu sendiri, sehingga masalah yang terjadi memungkinkan untuk dipecahkan.

Banyak usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Diantaranya adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal serta menggunakan model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan konsep-konsep materi yang diajarkan maka pemahaman siswa terhadap konsep tersebut akan tertanam dengan baik.

Media pembelajaran sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran ilmu sosial, termasuk di dalamnya geografi. Seperti yang dikemukakan oleh Kock (dalam Yuftana, 2001: 5) dalam pengajaran ilmu sosial sangat diperlukan adanya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena pengajaran hanya dengan kata-kata tidak dapat mengembangkan sifat teliti, kritis dan kreatif pada diri siswa.

Media yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai upaya peningkatan

penguasaan materi dalam pembelajaran geografi adalah *macromedia flash* dan media gambar. Kedua media pembelajaran audio visual tersebut merupakan salah satu cara penyajian materi pembelajaran yang menekankan bagaimana seorang siswa dapat belajar lebih baik dan bermakna melalui pengalaman melihat dan mendengarkan karena dari beberapa penelitian yang ada menyatakan bahwa pengalaman melihat dan mendengarkan lebih efektif daripada pengalaman-pengalaman yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru Geografi yang mengajar di kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, diketahui bahwa penguasaan beberapa konsep geografi siswa kurang optimal, salah satunya yaitu materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia. Nilai rata-rata siswa kelas VIII semester 1 tahun pelajaran 2008/2009 pada pokok bahasan Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Nilai rata-rata siswa kelas VIII semester 1 tahun pelajaran 2009/2010 dan 2011/2012 pada pokok bahasan Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung

No	Tahun Pembelajaran	Prestasi	VIIIB	VIIID	Σ Siswa	%
1.	2009/2010	<65 (Rendah)	42	40	82	94,25 %
		65-79 (Sedang)	1	4	5	5,74 %
		>79 (Tinggi)	-	-	-	-
		Σ	43	44	87	100 %
2.	2011/2012	<65 (Rendah)	39	32	71	85,05%
		65-79 (Sedang)	4	9	13	14,94%
		>79 (Tinggi)	-	-	-	-
		Σ	43	41	84	100%

Sumber: dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas II SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2011/2012

Materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia tergolong mudah untuk dipahami dibandingkan dengan materi yang lain karena hampir semua obyek yang dipelajari dan peristiwa-peristiwa di dalamnya erat dengan kehidupan sehari-hari. Namun rata-rata penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa di SMP

Muhammadiyah 3 Bandar Lampung masih rendah yakni sekitar 53,7 untuk kelas VIII_B dan 53,45 untuk kelas VIII_D tahun pelajaran 2009/2010. Materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia dirasa kurang cocok bila hanya menggunakan media buku saja karena gambar-gambar yang ada terbatas. Dengan menggunakan media akan memudahkan kepada siswa dalam memahami materi tersebut karena tersaji secara abstrak sehingga akan lebih cepat dan mudah diserap oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dikembangkan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *macromedia flash* dan media gambar terhadap penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *macromedia flash* dan media gambar terhadap penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?
3. Apakah penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?
4. Apakah penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih rendah dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah percobaan untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis tertentu. Metode Eksperimen adalah metode atau cara belajar mengajar yang melibatkan keaktifan siswa untuk mengalami dan membuktikan sendiri hasil percobaan yang dilakukan. Metode eksperimen juga disebut sebagai percobaan untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis tertentu. Sedangkan, menurut Roestiyah (2001:80) metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kelas yang digunakan sebagai eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian *Experimental*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *macromedia flash* dan media gambar dengan model pembelajaran *picture and picture*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa. Desain pada penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir pada kelompok tak ekuivalen dengan karakteristik adanya kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2. Bila digambarkan, desainnya adalah sebagai berikut :

T_1	X_1	T_2
T_1	X_2	T_2

Gambar 3. Desain tes awal-tes akhir kelompok tak ekuivalen

Keterangan : X_1 = *macromedia flash* dengan model *picture and picture* (Eksperimen I);

X_2 = media gambar dengan model *picture and picture* (Eksperimen II); T_1 = Tes awal; T_2 = Tes akhir modifikasi dari Ruseffendi, 1994:45)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh penggunaan *macromedia flash* dan media gambar terhadap penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil uji t_1 diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa yang menggunakan *macromedia flash* dan siswa yang menggunakan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal tinggi. Hal tersebut diduga terjadi karena *macromedia flash* yang merupakan media audio visual/animasi multimedia dengan menggabungkan video, teks dan suara memiliki beberapa kelebihan.

Menurut Sulaeman (1981: 17), media audio visual memiliki beberapa kelebihan yaitu; *pertama*, media audio visual mampu mempermudah siswa menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian. Media audio visual menyampaikan pengertian lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan dengan kata-kata dicetak atau ditulis. Dengan adanya *macromedia flash* yang di dalamnya dikombinasikan video, teks dan suara maka siswa mampu menyebutkan persebaran flora dan fauna tipe Asia, tipe Australia, dan kaitannya dengan pembagian wilayah Wallace dan Weber. *Kedua*, media audio visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak. Media audio visual memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki, yang akhirnya mengarah pada pengertian yang lebih baik. Selain itu, siswa banyak mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi. *Ketiga*, media audio visual mengekalkan pengertian yang di dapat. Media audio visual tidak saja menghasilkan cara

belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima akan lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai tes akhir siswa pada kelas eksperimen I yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen II. Dengan adanya beberapa kelebihan tersebut maka *macromedia flash* mampu memacu siswa terlibat secara aktif dari awal hingga akhir pembelajaran.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. *Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. *Media Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide*; *over head proyektor (OHP)*, *LCD Proyektor* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.
5. *Study Tour Media* : Pembelajaran langsung ke obyek atau tempat study seperti Museum, Candi, dll.

Selain itu, karakteristik materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia diduga sesuai dengan *macromedia flash*. Materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia mempunyai karakteristik khusus, yaitu: menyebutkan persebaran flora dan fauna tipe Asia, tipe Australia, dan kaitannya dengan pembagian wilayah Wallance dan Weber yang sangat banyak sehingga sulit untuk diingat; membahas tentang persebaran jenis tanah dan pemanfaatannya di Indonesia; kondisi penduduk Indonesia berdasarkan piramida penduduknya, informasi kependudukan dalam bentuk peta, tabel, dan grafik; serta jenis-jenis migrasi dan faktor penyebabnya. Hal ini diduga menyebabkan siswa sulit untuk dapat menguasai materi ini dengan baik. Dengan adanya *macromedia flash* maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat diminimalisir bahkan diatasi. Karena *macromedia flash* menyediakan banyak sekali hal-hal yang anda butuhkan untuk

menciptakan presentasi, aplikasi, dan isi lain yang memungkinkan interaksi dari pemakai, proyek flash dapat meliputi animasi sederhana, isi Video, presentasi yang kompleks dan sebagainya. Hasil animasi dari flash dapat diterapkan untuk berbagai aplikasi yang mendukung teknologi flash. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengetahui dan memahami materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia. Perlu diketahui bahwa dalam penyampaian materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia membutuhkan penyampaian yang lebih nyata dan menarik seperti animasi, video, suara untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran lebih dalam. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash* dalam penyampaian materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia berdasarkan penelitian sangat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa dengan kemampuan awal tinggi.

2. Pengaruh penggunaan *macromedia flash* dan media gambar terhadap penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?

Pada kelas eksperimen II digunakan media gambar, gambar-gambar yang ditampilkan tentang pembagian wilayah Wallace dan Weber, kondisi penduduk Indonesia berdasarkan piramida penduduknya, informasi kependudukan dalam bentuk peta, tabel, dan grafik; serta jenis-jenis migrasi dan faktor penyebabnya dapat diberikan dengan optimal. Rendahnya penguasaan materi pada kelas eksperimen II diduga karena media yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia . Materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia sebaiknya diajarkan dengan media yang cukup interaktif yaitu media yang mampu menarik perhatian siswa dan mampu menciptakan keaktifan siswa. Namun, dengan media gambar siswa hanya mampu menggunakan indra penglihatannya sehingga siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan hanya terfokus dengan gambar. Hal tersebut

menyebabkan tingkat penguasaan materi pada kelas eksperimen II lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen I.

Menurut Hamzah (1981:30), media gambar juga memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah didapat, mampu menggambarkan objek dengan lebih nyata dan sederhana. Namun, media gambar juga memiliki beberapa kelemahan. Media gambar merupakan media visual diam tanpa disertai animasi-animasi serta suara, sehingga siswa kurang mampu memahami isi materi yang diajarkan lebih dalam. Siswa hanya menggunakan indra pandang untuk melihat gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru akibatnya siswa hanya terfokus pada gambar dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Dengan demikian, siswa kurang memahami dan mengerti isi materi yang dijelaskan guru. Siswa tidak menggunakan indra lainnya seperti indra pendengaran untuk mempelajari materi sehingga siswa kurang memahami dan mengerti materi yang diajarkan.

Menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”

Menurut Arief Sadiman, Dkk (2003: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

Menurut Basuki dan Farida (2001: 42), mengemukakan kelebihan dan keterbatasan media gambar, yaitu:

Kelebihan media gambar:

- 1) Umumnya murah harganya
- 2) Mudah didapat
- 3) Mudah digunakan
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah
- 5) Lebih realistis
- 6) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
- 7) Dapat mengatasi keterbatasan ruang

Keterbatasan media gambar :

- 1) Semata-mata hanya medium visual
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- 3) Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan fungsi dari media gambar adalah :

Kelebihan

- 1) Sifatnya konkrit
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktuDapat mengatasi keterbatasan pengamatan
- 3) Murah harganya

Keterbatasan

- 1) Hanya medium biasa
- 2) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

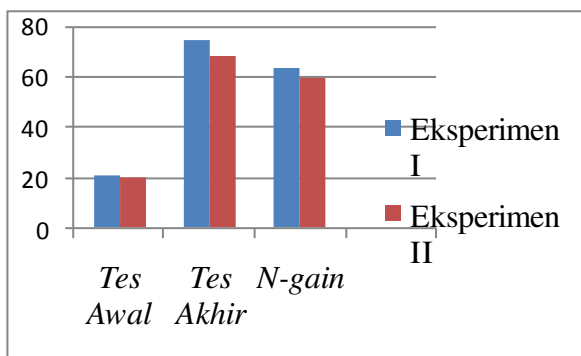
Sedangkan materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia membutuhkan penyampaian yang lebih nyata dan menarik seperti animasi, video, suara untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran lebih dalam. Karakteristik materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia diduga sesuai dengan *macromedia flash*. Materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia mempunyai karakteristik khusus, yaitu: menyebutkan persebaran flora dan fauna tipe Asia, tipe Australia, dan kaitannya dengan pembagian wilayah Wallace dan Weber yang sangat banyak sehingga sulit untuk diingat;

membahas tentang persebaran jenis tanah dan pemanfaatannya di Indonesia; kondisi penduduk Indonesia berdasarkan piramida penduduknya, informasi kependudukan dalam bentuk peta, tabel, dan grafik; serta jenis-jenis migrasi dan faktor penyebabnya. Hal ini diduga menyebabkan siswa sulit untuk dapat menguasai materi ini dengan baik apa lagi dilihat dari tingkat kemampuan awal siswa yang rendah guru akan lebih sulit menyampaikan materi tersebut, sehingga perlu adanya media yang membantu guru dan memacu siswa dalam penyampaian dan pemahaman materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia. dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* yang diterapkan meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa dengan kemampuan awal rendah.

3. Penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?

Berdasarkan hasil uji tes awal (tabel 1), diketahui bahwa baik pada kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II menghasilkan rata-rata nilai tes awal yang berbeda tidak signifikan, hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan awal yang dimiliki siswa sama. Namun setelah proses pembelajaran, rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen I berbeda secara signifikan dengan rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen II. Hal tersebut terlihat dalam gambar 5.

Gambar 5. Grafik rata-rata nilai tes awal, tes akhir dan N-gain penguasaan materi siswa pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II



Grafik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *macromedia flash* pada kelas eksperimen I membuat penguasaan materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa lebih tinggi dibandingkan menggunakan media gambar . Dengan demikian, *macromedia flash* diduga lebih baik digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa jika dibandingkan dengan media gambar .

Rakim (dalam Kariadinata, 2008:4), secara lebih khusus menjelaskan tentang kelebihan penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah sebagai berikut: 1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; 2) sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang akan diberikan; 3) mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung; 4) merupakan media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel; 5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa *macromedia flash* yang merupakan animasi multimedia yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Animasi multimedia menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih baku, interaktif, menarik, kreatif, inovatif, dan menantang serta berbagai materi yang sulit diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional menjadi lebih mudah dijelaskan dan menjadi lebih konkrit.

Merujuk pada hasil uji t_2 (tabel 3) diketahui bahwa rata-rata N-gain penguasaan materi siswa pada kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen II. Hal tersebut diduga karena penggunaan *macromedia flash* sesuai dengan karakteristik materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia . Materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia menuntut kompetensi dasar agar siswa mampu mendeskripsikan Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia . Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, guru telah mampu melaksanakan proses pembelajaran yang dapat menjadikan siswa belajar dengan efektif. Hal ini ditandai dengan

rata-rata nilai tes akhir siswa pada kelas eksperimen I yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen II. Selain itu, materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia juga memiliki beberapa kesulitan, yaitu: persebaran flora dan fauna tipe Asia, tipe Australia, dan kaitannya dengan pembagian wilayah Wallace dan Weber, kondisi penduduk Indonesia berdasarkan piramida penduduknya, informasi kependudukan dalam bentuk peta, tabel, dan grafik; serta jenis-jenis migrasi dan faktor penyebabnya. Hal ini diduga menyebabkan siswa sulit untuk dapat menguasai materi ini dengan baik.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat diminimalisir dengan *macromedia flash*, karena *macromedia flash* merupakan integrasi berbagai media menjadi satu. *Macromedia flash* merupakan animasi multimedia yang menggabungkan video, teks dan suara. Berbagai media yang terintegrasi ini akan merangsang berbagai indra secara bersamaan sehingga siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan. Hal ini didukung oleh Dale (1946, dalam Latuheru, 1988:16), yang menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan indra lainnya sekitar 12%. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan animasi multimedia dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan penguasaan materi siswa pada Materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia .

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian guru menyajikan materi secara singkat, selanjutnya guru menayangkan *macromedia flash* yang berkaitan dengan materi, lalu guru meminta salah satu siswa untuk mencocokkan gambar. Setelah itu, guru menanyakan alasan siswa dan dari alasan itulah guru mulai menanamkan konsep lalu memberikan kesimpulan (Widodo, 2009:1). Dengan langkah-langkah tersebut maka penyampaian materi menggunakan *macromedia flash* menjadi maksimal sehingga mampu meningkatkan penguasaan materi oleh siswa.

4. Penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih rendah dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung ?

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *macromedia flash* dibandingkan media gambar, karena ternyata penggunaan *macromedia flash* mudah dipahami siswa dengan kemampuan awal rendah dibandingkan media gambar.

Menurut Hamzah (1981:30), media gambar juga memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah didapat, mampu menggambarkan objek dengan lebih nyata dan sederhana. Namun, media gambar juga memiliki beberapa kelemahan. Media gambar merupakan media visual diam tanpa disertai animasi-animasi serta suara, sehingga siswa kurang mampu memahami isi materi yang diajarkan lebih dalam. Siswa hanya menggunakan indra pandang untuk melihat gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru akibatnya siswa hanya terfokus pada gambar dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Dengan demikian, siswa kurang memahami dan mengerti isi materi yang dijelaskan guru. Siswa tidak menggunakan indra lainnya seperti indra pendengaran untuk mempelajari materi sehingga siswa kurang memahami dan mengerti materi yang diajarkan.

Menurut Arif S. Sadiman (2003: 29) mengemukakan kelebihan dan keterbatasan media gambar adalah:

Kelebihan media gambar :

- 1) Sifatnya konkrit : lebih realistis menunjukkan pokok masalah yang dibandingkan dengan gambar verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah kesalah pahaman dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman
- 5) Murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

Kelemahan media gambar :

- 1) Hanya menekankan persepsi indra mata

- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar
- 4) Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Sedangkan materi pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia membutuhkan penyampaian yang lebih nyata dan menarik seperti animasi, video, suara untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu menguasai materi pelajaran lebih dalam. Berdasarkan test awal yang telah dilaksanakan nilai atau hasil belajar siswa dengan kemampuan awal yang rendah nilai yang diperoleh lebih rendah karena penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat kuno seperti media gambar. Siswa akan lebih pasif karena tingkat ketertarikan dengan materi yang disampaikan lebih rendah dibanding dengan penggunaan *macromedia flash*. Guru menyajikan materi secara singkat, selanjutnya guru menayangkan *macromedia flash* yang berkaitan dengan materi, lalu guru meminta salah satu siswa untuk mencocokkan gambar. Setelah itu, guru menanyakan alasan siswa dan dari alasan itulah guru mulai menanamkan konsep lalu memberikan kesimpulan. Dengan langkah-langkah tersebut maka penyampaian materi menggunakan *macromedia flash* menjadi maksimal sehingga mampu meningkatkan penguasaan materi oleh siswa. Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan mengenai tingkat pemahaman siswa mengenai materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih rendah dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal rendah adalah salah karena dari hasil yang didapat berdasarkan penelitian menyatakan bahwa tingkat penguasaan dan pemahaman siswa tentang materi Pokok Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa dengan kemampuan awal yang rendah menggunakan *macromedia flash* jauh lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
2. Terdapat pengaruh penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
3. Penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih tinggi dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.
4. Penguasaan materi Kondisi Fisik dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan *macromedia flash* lebih rendah dibandingkan dengan media gambar pada siswa dengan kemampuan awal rendah, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Sadiman. 2003. *Media Grafis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Basuki, Farida. 2001. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Brown .1973. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Hamalik. 1986. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Hamzah. 1981. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hidayatullah, A. T. 2007. *Secara Mudah Membuat Obyek Web dengan Macromedia Flash Professional 8*. Surabaya: Penerbit Indah.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001
- Kiranawati. 2007. *Picture and Picture*. 20 Juni 2010. 14.23 WIB.<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/picture-and-picture/>
- Latuheru . 1988. *Proses Belajar Mengajar dan Strategi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ruseffendi. 1994. *Media Gambar*. 17 Juni2010;19.56WIB.[http://www.total.or.id/info.php?kk= media gambar](http://www.total.or.id/info.php?kk=media%20gambar)
- Roestiyah. 2001. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sadiman, Raharjo, Raharjito dan Anung. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sulaeman, A. H. 1981. *Media Audio-Visual*. Jakarta: PT Gramedia.
- Yuftana. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Widodo. 2009. *Media gambar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.